SICHERHEITSHINWEISE

Photosensitive Anfälle (Anfälle durch Lichtempfindlichkeit)

Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in Videospielen vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Diese können auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o. Ä. vorhanden sind, bei denen jedoch ein nicht diagnostizierter medizinischer Sachverhalt vorliegt, der diese so genannten „photosensitiven epileptischen Anfälle" während des Spielens von Videospielen hervorrufen kann. Derartige Anfälle können mit verschiedenen Symptomen einhergehen, z. B. Schwindel, Veränderungen in der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehender Bewusstseinsverlust. Im Rahmen von Anfällen auftretende Bewusstseinsverluste oder Schüttelkrämpfe können ferner zu Verletzungen der Personen durch in der Nähe befindliche Objekte oder durch Hinfallen führen.

Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern. Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern und Teenagern größer als bei Erwachsenen. Die Gefahr des Auftretens photosensitiver epileptischer Anfälle kann durch weitere Entfernung vom Fernsehgerät, Verwendung eines kleineren Bildschirms, Spielen in einem gut beleuchteten Zimmer und Vermeiden des Spielens bei Müdigkeit verringert werden. Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie zunächst ärztlichen Rat anfordern, bevor Sie die Videospiele verwenden.

INHALT

VORBEREITUNGEN 4
- Installation 4
- Deinstallation 4
- Spielstart 4
STANDARDBEFEHLE 5
HAUPTMENÜ 6
EINSTELLUNGEN 7
PROFILE 8
KAMPAGNE-MENÜ.....8
COMMANDOS-KAMPAGNE 9
- Einsatzbesprechung.....9
DAS COMMANDOS-TEAM 10
SPIELBILDSCHIRM 13
TAKTISCHE KARTE 14
PAUSE-MENÜ 14
SPIELDATEN SPEICHERN 15
TAKTISCHE TIPPS 15
- Allgemein.....15
- Tarnung 15
- Aktion 17
UNAUFFÄLLIG TÖTEN 18
EINSATZ VON WAFFEN 19
SPRENGSÄTZE 20
AUSRÜSTUNG.....20
DER FEIND.....21
- Allgemeines Verhalten 21
- Alarmstufen 22
- Feindliche Einheiten 23
MULTIPLAYER-SETUP. 24
- Battleground-Profile 25
- Spielerstellung und -beitritt 25
- Normale Suche 26
- Spiel erstellen 26
MULTIPLAYER-SETUP.....26
MULTIPLAYER-MODI 27
DAS TEAM 30
- Pyro Studios 30
- Eidos.....34

VORBEREITUNGEN

INSTALLATION

Legen Sie die Commandos Strike Force-DVD in Ihr DVD-ROM-Laufwerk ein, um die Installation des Spiels zu starten. Nach einigen Sekunden erscheint nun das Installationsprogramm. Ist dies nicht der Fall, doppelklicken Sie auf das Symbol „Arbeitsplatz" und rufen Sie das Installationsprogramm mit einem Doppelklick auf das Symbol Ihres DVD-ROM-Laufwerks auf.

Folgen Sie anschließend den Bildschirmanweisungen, um das Spiel zu installieren.

– Oder –

- Klicken Sie auf **„Start"**.
- Wählen Sie im nun erscheinenden Menü „Ausführen".
- Geben Sie in das Eingabefeld „d:\setup" ein (d: steht dabei für Ihr DVD-ROM-Laufwerk).
- Klicken Sie auf „OK", um die Installation zu starten.
- Sie werden nun aufgefordert, einen Installationspfad anzugeben. Die Standardvorgabe lautet:

C:\Programme\Eidos\Pyro Studios\Commandos Strike Force. Sie können diese Vorgabe natürlich jederzeit ändern. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Readme lesen", wenn Sie weitere Informationen über Commandos Strike Force lesen möchten.

DEINSTALLATION

Gehen Sie folgendermaßen vor, wenn Sie Commandos Strike Force deinstallieren möchten:

Wählen Sie Start ⟶ Programme ⟶ Eidos ⟶ Pyro Studios ⟶ Commandos Strike Force ⟶ Commandos Strike Force deinstallieren.

Bestätigen Sie Ihre Entscheidung anschließend mit einem Klick auf„Ja", um das Spiel zu deinstallieren.

SPIELSTART

Klicken Sie (nach der Installation des Spiels) im Startbildschirm auf

„Commandos Strike Force spielen", um das Spiel zu starten.

Möchten Sie das Spiel zu einem späteren Zeitpunkt starten, legen Sie einfach die DVD in Ihr DVD-ROM-Laufwerk ein. Nach einigen Sekunden erscheint nun der Startbildschirm.

- Klicken Sie hier auf „Ausführen", um das Spiel zu starten.

– oder –

- Wählen Sie Start ⟶ Programme ⟶ Eidos ⟶ Pyro Studios ⟶ Commandos Strike Force ⟶ Commandos Strike Force spielen. Mit einem Klick auf „Spiel beenden" können Sie das Spiel verlassen.

STANDARDBEFEHLE

MENÜBEFEHLE

Aktion	*Taste*
Pause-Menü	Esc
Menüpunkt markieren	Pfeiltasten (oben/unten)
Auswahl bestätigen	Enter
Abbrechen/zurück zum vorherigen Menü	Esc

BEWEGUNGSBEFEHLE

Aktion	*Taste*
Vorwärts	**W**
Rückwärts	**S**
Schauen/zielen	Maus
Seitschritt links	**A**
Seitschritt rechts	**D**
Ducken/aufrichten	**C**
Springen	Leertaste
Laufen	Shift links
Unterhalten/mit Objekt interagieren/ verriegelte Türen öffnen/Waffe wechseln	**F**

KAMPFBEFEHLE

Aktion	*Taste*
Mit Primärwaffe feuern	Linke Maustaste
Zoomen	Rechte Maustaste
Primärwaffe nachladen	**R**
Sekundärwaffe/Objekt benutzen	Alt links
Primärwaffe auswählen	Mausrad oben/unten oder Ziffernblock 1
Sekundärwaffe/Objekt auswählen	Ziffernblock 2

ANDERE BEFEHLE

Aktion	*Taste*
Aussenansicht	**E**
Charakter wechseln	Tab
Taktische Karte betrachten	Enter
Medikit benutzen	**H**
Einsatzziele einblenden	**Q**
Fernglas benutzen	Rechte Maustaste

MULTIPLAYER-BEFEHLE

Aktion	*Taste*
Sprechen	Mausrad-Taste
Chatten	**F1**
Team-Chat	**F2**
Ziel-Chat	**F3**
Verhören	**F**

HAUPTMENÜ

Zunächst sollten Sie einen Blick auf die Einstellungen des Spiels werfen. Im Hauptmenü können Sie die Steuerung sowie die Grafik-, Sound- und Spieleinstellungen bearbeiten. Kehren Sie anschließend zum Hauptmenü zurück und wählen Sie die Option „Commandos-Kampagne" oder (wenn Sie sich in ein Multiplayer-Spiel stürzen möchten)
„BattleGround Online". Nach dem Start einer Kampagne werden Sie aufgefordert, ein Spielerprofil zu erstellen.

EINSTELLUNGEN

Folgende Optionen können Sie bearbeiten:

Steuerung

Sie können die Controller-Konfiguration an Ihre Spielweise anpassen oder die Standardeinstellungen wiederherstellen. Klicken Sie auf „Speichern", wenn Sie mit der Konfiguration zufrieden sind.

Video

Videoqualität: Wählen Sie eine der vorgegebenen Einstellungen oder erstellen Sie eine eigene Konfiguration. Nach einem Klick auf „Scan" ermittelt das Spiel automatisch die für Ihren Computer optimale Konfiguration.
Videomodus: Entscheiden Sie sich für eine Bildschirmauflösung.
Helligkeit: Bestimmen Sie die Helligkeit des Bildschirms.
Entstörfilter: Schalten Sie die Grafikfilter ein oder aus.
Erweitert: Bearbeiten Sie die erweiterten Videoeinstellungen.

Sound

Musik-Lautstärke: Ändern Sie die Lautstärke der Hintergrundmusik.
SFX-Lautstärke: Bestimmen Sie die Lautstärke der Soundeffekte.
Wiedergabe: Spielen Sie mit Stereo- oder Mono-Sound, Kopfhörern, Dolby Surround oder Dolby Digital 5.1.
Hall: Schalten Sie den Hall ein oder aus.

Spiel

Untertitel: Schalten Sie die Untertitel EIN/AUS.
Achse spiegeln: Spiegeln Sie die Y-Achse.
Mausgeschw.: Passen Sie die Empfindlichkeit der Maus an.
Chat: Wählen Sie ein Gerät für die Sprachausgabe (nur Multiplayer).

PROFILE

Bevor Sie das Spiel starten, müssen Sie ein neues Profil erstellen. Wählen Sie dazu „Neu" und geben Sie einen Profilnamen ein.

Möchten Sie ein Profil löschen, markieren Sie es und klicken Sie auf „Löschen".

KAMPAGNE-MENÜ

Mission spielen

Wählen Sie diese Option, um eine Mission zu starten. Nach der Wahl einer Mission müssen Sie sich für einen Schwierigkeitsgrad entscheiden.

Spiel laden

Laden Sie eine gespeicherte Mission.

Extras

Werfen Sie einen Blick auf das Bonusmaterial.

COMMANDOS-KAMPAGNE

Einsatzbesprechung

Um der deutschen Kriegsmaschinerie, die ganz Europa wie eine dunkle Wolke umhüllt Einhalt zu gebieten, greifen die Alliierten zu unorthodoxen militärischen Mitteln. Die neu gegründeten Commandos-Regimenter sollen nun die scheinbar unbesiegbaren deutschen Truppen in die Knie zwingen. Kleine Einsatztrupps stoßen dazu tief in das feindliche Hinterland vor, um dort Informationen zu sammeln und die Operationen der Deutschen zu sabotieren.

Sie befehligen eine dieser Einheiten. Meistern Sie mit Ihren drei Elitekämpfern gefährliche Missionen in Frankreich, Norwegen und Russland. Worauf warten Sie noch, Soldat? Colonel George Brown (Spion), Captain Francis O'Brien (Green Beret) und Lieutenant William Hawkins (Scharfschütze) erwarten Ihre Befehle! Greifen Sie auf Ihr Waffenarsenal und die speziellen Fähigkeiten Ihrer Männer zurück, um den Feind zu vernichten! Wählen Sie abhängig von der Situation einen Ihrer Männer aus, um Ihre Taktik an die jeweiligen Gegebenheiten anzupassen.

Im Laufe der vor Ihnen liegenden Missionen werden Sie und Ihre Männer lernen, persönliche Grenzen zu überwinden! Sie werden strategisch wichtige Stellungen attackieren oder verteidigen, feindliche Einrichtungen sabotieren und unsere Verbündeten bei deren Bemühungen unterstützen.

BERICHT DES BEFEHLSHABENDEN OFFIZIERS

NAME: Brown, George GEBURTSTAG: 29. Dezember 1898
GEBURTSORT: Unbekannt
GRÖSSE: 185 cm GEWICHT: 76 kg

RANG: Colonel

KOMPANIE: Commandos Strike Force

ART DES BERICHTS:
Spezial
BERICHT: Winter

STÄRKEN:
- Fremdsprachen
- Infiltration
- Strangulation von hinten
- Pistole mit Schalldämpfer

AKTUELLE BEFEHLE:
Befehligung eines Elite-Stoßtrupps für Spezialeinsätze in Frankreich, Norwegen und Russland.

AUSZEICHNUNGEN/ORDEN: Keine Angaben

CHARAKTERZÜGE:
- Führungspersönlichkeit.
- Besonnen; analytischer Verstand.
- Charismatisch und überzeugend

HINTERGRUND:

UNBEKANNT

ANMERKUNGEN ZUR PERSON:
Aufgrund seines Rangs, seiner taktischen Fähigkeiten und seiner Führungsqualitäten ist der Colonel der perfekte Befehlshaber dieser Strike Force-Einheit. Seine Tarnausbildung und seine Fremdsprachenkenntnisse ermöglichen ihm, feindliche Ziele unbemerkt auszuschalten. Da er fließend Deutsch spricht, kann er als deutscher Soldat getarnt unauffällig Informationen über die Pläne des Feindes und wichtige strategische Stellungen sammeln. Für den Erfolg der Operation sind seine Fähigkeiten von entscheidender Bedeutung. Über Browns Vergangenheit liegen uns nur wenige Informationen vor. Allerdings ist er fest entschlossen, die Deutschen zu besiegen! Es scheint fast, als wolle er eine persönliche Rechnung mit den Deutschen begleichen.

OFFIZIER: BRIGADEGENERAL W. Montague-Smith.

BERICHT DES BEFEHLSHABENDEN OFFIZIERS

NAME: O'Brien, Francis GEBURTSTAG: 17. Juni 1910
GEBURTSORT: New York, USA
GRÖSSE: 189 cm GEWICHT: 89 kg

RANG: Captain

KOMPANIE: Commandos Strike Force

ART DES BERICHTS:
Spezial
BERICHT: Winter

STÄRKEN:
- Nahkampfwaffen
- Schwere Waffen
- Unbewaffneter Kampf

AKTUELLE BEFEHLE:
Wurde einer Strike Force-Einheit unter meinem Kommando für Einsätze in Frankreich, Norwegen und Russland zugeteilt.

AUSZEICHNUNGEN/ORDEN:
George Cross für außergewöhnliche Tapferkeit bei der Evakuierung Dünkirchens. Als Captain O'Brien während der Evakuierung Dünkirchens von deutschen Truppen umzingelt wurde, wagte er mit seiner Einheit einen Ausbruch und erreichte schließlich den rettenden Strand.

CHARAKTERZÜGE:
- Ruhig in Extremsituationen
- Enorme Körperkraft
- Bemerkenswerte Kondition
- Schnelle Auffassungsgabe

HINTERGRUND:
Der Tod seiner Mutter war ein Wendepunkt im Leben des damals dreijährigen Francis. Da die Behörden seinen Vater nicht ausfindig machen konnten, schickten sie ihn in das St. Marys-Waisenhaus. Nach einigen Jahren betrachtete Francis die Schwestern des Waisenhauses als seine Familie. Im Rahmen einer strengen schulischen und körperlichen Ausbildung erkannten die Schwestern rasch das geistige und körperliche Potenzial ihres Schützlings. Da Francis dieser streng reglementierte Lebensstil gefiel, blieb er bis zu seinem 18. Geburtstag in St. Marys und erhielt dort als bester Schüler seines Jahrgangs ein Stipendium an der Universität von Columbia. Francis schloss sein Maschinenbau-Studium mit einem Honors Degree ab und arbeitete anschließend als leitender Angestellter in verschiedenen Unternehmen. Im Rahmen seiner Tätigkeit besuchte er verschiedene europäische Hauptstädte, darunter auch Berlin und Paris.
Mit dem deutschen Überfall auf Polen im Jahr 1939 änderte sich sein Leben allerdings grundlegend. Getrieben vom Pflichtgefühl schloss er sich dem britischen Engineer Corps an, nachdem ihn die US Army abgelehnt hatte. Als er während der Evakuierung Dünkirchens von deutschen Truppen umzingelt wurde, wagte er mit seiner Einheit einen Ausbruch und erreichte schließlich den rettenden Strand. Unmittelbar nach seiner Rückkehr nach England wurde er in Anerkennung seiner Verdienste in das Commando-Korps berufen.

ANMERKUNGEN ZUR PERSON:
O'Brien hat seine Spezialausbildung mit Auszeichnung absolviert. Er ist ein extrem wichtiges Mitglied jeder Spezialeinheit. Seine körperliche und mentale Stärke übertrifft alles, was ich in meiner langen Karriere gesehen habe. O'Brien ist absolut humorlos und aufgrund seines berechnenden und kühlen Wesens ein Soldat par excellence. Er betrachtet es als seine Pflicht, das Böse, das unsere Welt bedroht, zu besiegen!

OFFIZIER: BRIGADEGENERAL W. Montague-Smith.

BERICHT DES BEFEHLSHABENDEN OFFIZIERS

NAME: Hawkins, William GEBURTSTAG: 11. Januar 1914
GEBURTSORT: London, UK
GRÖSSE: 181 cm GEWICHT: 76 kg

RANG : Lieutenant

KOMPANIE : Commandos Strike Force Force

ART DES BERICHTS:
Spezial
BERICHT: Winter

STÄRKEN:
Scharfschützengewehr
Ausgezeichneter Schwimmer
Schnelle Feindneutralisierung
Wurfmesser

AKTUELLE BEFEHLE: Wurde einer Strike Force-Einheit unter meinem Kommando für Einsätze in Frankreich, Norwegen und Russland zugeteilt.

AUSZEICHNUNGEN/ORDEN: Keine Angaben

CHARAKTERZÜGE:
Unerschütterlich, solange er sein Gewehr in der Hand hält.
Fantastische Augen und einen Blick für potenzielle Ziele.
Furchtlos.

HINTERGRUND:
Sohn einer armen Familie im Londoner East End. In seiner Jugend versuchte William, für seine Familie Geld zu verdienen. Dabei entdeckte er seine Begabung, sich unauffällig zu bewegen und arglosen Passanten das Geld aus den Taschen zu ziehen. Williams Vater hatte sich auf die Wilderei verlegt, um das leibliche Wohl der Familie sicher zu stellen. Eines Tages begleitete der inzwischen 11-jährige William seinen Vater auf einen seiner „Jagdausflüge". Ein gestohlenes Gewehr und fünf Schuss später erkannte Williams verblüffter Vater das erstaunliche Talent seines Sprösslings. In den folgenden Jahren verfeinerten die beiden Williams Schießkünste und sorgten in den Wäldern des Herrenhauses, das sie als Jagdrevier gewählt hatten, für ihren Lebensunterhalt. Eines Tages wurde Williams Vater allerdings auf der Flucht von den Besitzern des Herrenhauses eingeholt. Anstatt ihn der Polizei zu übergeben, baten sie ihn jedoch um ein Treffen mit seinem treffsicheren Sohn. Also kehrte William zum Herrenhaus zurück und bewies an einem etwa 100 Meter entfernten Ziel sein Können. Die beeindruckten Besitzer des Herrenhauses baten William daraufhin, sie auf eine Expedition nach Afrika zu begleiten, um sie dort vor möglichen Gefahren zu beschützen.
Zwischen 1930 und 1939 nahm William an mehreren gefährlichen Expeditionen in aller Welt teil. Dabei retteten seine Schießkünste ihm selbst und seinen neuen Freunden nicht nur einmal das Leben. Seine Reisen führten ihn vom Himalaya in die Urwälder Borneos und Madagaskars. Bei einem Absturz während einer ungesicherten Kletterpartie in Tansania hätte sein Leben beinahe ein jähes Ende genommen. Nach dem Ausbruch des Krieges im Jahr 1939 kehrte er in seine Heimat zurück. Auf der Suche nach neuen Herausforderungen schloss sich der Abenteurer schließlich mit den Worten „das könnte witzig werden" der Armee an.

ANMERKUNGEN ZUR PERSON:
Der Joker im Team. Er sucht ständig die Gefahr, neigt aber zu kindischen Aktionen. Sein eigenes Leben interessiert Hawkins nicht. Allerdings hat er im Rahmen seiner Ausbildung nicht nur einmal bewiesen, dass er bereit ist, für seine Kameraden sein Leben zu riskieren. Obwohl er als Einzelgänger gilt, wäre es dumm gewesen, ihn angesichts seiner Treffsicherheit, seiner Messertechnik und seiner Fähigkeiten im Feld nicht in diese Einheit aufzunehmen. Wenn es gilt, den Feind zu neutralisieren, ohne selbst entdeckt zu werden, ist Hawkins für die Einheit von unschätzbarem Wert!
Leider ist er gelegentlich etwas unberechenbar. Erst kürzlich wurde er verwarnt, weil er eine Taube vom fahrenden Jeep des Generals geschossen hatte! Ich werde das Gefühl nicht los, dass er immer noch nicht begriffen hat, was wir hier eigentlich machen. Allerdings kann ich seine Fähigkeiten nicht einfach ignorieren.

OFFIZIER: BRIGADEGENERAL W. Montague Smith

SPIELBILDSCHIRM

Während des Spiels stehen Ihnen verschiedene Anzeigen zur Verfügung, die Ihnen eine Einschätzung der vor Ihnen liegenden Gefahren ermöglichen. Außerdem erhalten Sie Informationen über die Position möglicher Ziele, verfügbare Waffen und den Gesundheitszustand Ihrer Commandos.

Radar : Benutzen Sie Ihr Radar, um sich zu orientieren und Ihre Umgebung zu erforschen. Es hat eine Reichweite von etwa 18 Metern. Die Sichtweite Ihrer Gegner beträgt 15 Meter. Sie sehen Ihre Gegner also immer, bevor diese Sie bemerken. Ihre Verbündeten erscheinen auf dem Radar als blaue Symbole. Darüber hinaus werden auf dem Radar Kontrollpunkte und Einsatzziele markiert. Benutzen Sie ein Fernglas, erhöht sich die Reichweite des Radars. Einsatzziele auf Ihrer Ebene werden auf dem Radar fett dargestellt. Befindet sich ein Einsatzziel über oder unter Ihnen, ist das Symbol leicht transparent. *Hinweis: Versteckte Gegner (Scharfschützen) werden auf dem Radar erst angezeigt, wenn Sie ihre Position entdeckt haben.*

Fadenkreuze/Zielmarkierung - Benutzen Sie das Fadenkreuz oder andere Zielvorrichtungen, um Ihre Gegner anzuvisieren. Haben Sie ein Messer oder eine Klaviersaite ausgewählt, erscheint eine Zielmarkierung. Wählen Sie eine Schusswaffe aus, wird ein Fadenkreuz eingeblendet. Haben Sie einen Gegner anvisiert, färbt sich Ihr Fadenkreuz (bzw. die Zielmarkierung) gelb bzw. rot. Verbündete erkennen Sie am grünen bzw. blauen Fadenkreuz. Haben Sie niemanden anvisiert, bleiben Zielmarkierung und Fadenkreuz weiß.

Medikits – Hier wird die Zahl der verfügbaren Medikits angezeigt.

Sekundärwaffe/Objekt – Hier wird der ausgewählte Gegenstand angezeigt. Außerdem erhalten Sie Informationen zur verfügbaren Menge.

Gewählte Waffe – Hier sehen Sie Ihre aktuelle Waffe und die verfügbare Munition.

Aktueller Charakter – Sehen Sie nach, welchen Charakter Sie gerade steuern.

Körperhaltung – Hier sehen Sie, ob Ihr Schützling steht oder geduckt ist.

Gesundheit – Der Gesundheitszustand Ihres Commandos.

Ausdauer – Die Kondition Ihres Commandos.

Bild im Bild – Hier erhalten Sie (abhängig von der Entwicklung der Mission) wichtige Informationen über neue, geänderte oder erreichte Einsatzziele, eingetroffene Entsatztruppen und detonierte bzw. entschärfte Sprengsätze. Darüber hinaus werden Nachrichten Ihrer Verbündeten eingeblendet.
Gelegentlich erscheinen in diesem Fenster Hinweise zu Ihren Möglichkeiten in der unmittelbaren Umgebung. Nach einem Bild im Bild-Update werden die Ziele auf dem Radar automatisch aktualisiert.

Zeitkritische Einsatzziele – In einigen Missionen erscheint über dem Radar ein Timer. Wenn Sie Ihr Einsatzziel in der vorgegebenen Zeit nicht erreichen, haben Sie versagt.

TAKTISCHE KARTE

Drücken Sie **ENTER**, um die taktische Karte einzublenden.

Nutzen Sie diese Karte, um Ihre Position zu bestimmen und Ihre Befehle bzw. Ziele im Auge zu behalten. Mit den Pfeiltasten Links/Rechts können Sie Ihre Einsatzziele durchschalten.

Drücken Sie **TAB**, wenn Sie die Übersicht-Bildschirme durchschalten möchten.

PAUSE-MENÜ

Mit der ESC-Taste können Sie während des Spiels jederzeit das Pause-Menü aufrufen. Im nun erscheinenden Bildschirm können Sie Ihre Fortschritte speichern und die Spieleinstellungen bearbeiten.

WEITER: Setzen Sie die aktuelle Mission fort.
NEU STARTEN: Starten Sie die aktuelle Mission neu.
SPIEL LADEN: Laden Sie ein gespeichertes Spiel.
SPIEL SPEICHERN: Speichern Sie die aktuelle Mission.
EINSTELLUNGEN: Ändern Sie die Spieleinstellungen.
ENDE: Beenden Sie die aktuelle Mission.

SPIELDATEN SPEICHERN

Möchten Sie das aktuelle Spiel speichern, drücken Sie die ESC-Taste und wählen Sie im nun erscheinenden Bildschirm „Spiel speichern". Möchten Sie einen Spielstand überschreiben, DOPPELKLICKEN Sie auf die gewünschte Speicherdatei. Hinweis: Wählen Sie an der Eingabeaufforderung „Ja" wird der alte Spielstand überschrieben und kann nicht wiederhergestellt werden.

Mit **F5** können Sie das Spiel schnell speichern. Drücken Sie **F9**, um einen Spielstand schnell zu laden.

TAKTISCHE TIPPS

In einigen Missionen steuern Sie ein oder zwei Mitglieder Ihrer Einheit. Wählen Sie Ihre Commandos überlegt aus, da sich Ihre taktischen Entscheidungen unmittelbar auf den Ausgang einer Mission auswirken.

Darüber hinaus bestimmen Sie selbst, wie Sie Ihre Aufgaben erledigen. Möchten Sie eine deutsche Panzerkolonne in den Ruinen Stalingrads aufhalten, können Sie sich die taktischen Gegebenheiten der Umgebung zunutze machen. Sprengen Sie die Panzer in die Luft, lauern Sie ihnen an einer Engstelle auf oder locken Sie sie in einen Hinterhalt. Sie allein legen fest, wann und wo Sie den Feind attackieren.

Allgemein

Sprinten

Möchten Sie einen kurzen Sprint einlegen, halten Sie **SHIFT LINKS** gedrückt und gehen Sie vorwärts. Da sich Sprints negativ auf die Ausdauer Ihres Commandos auswirken, können Sie nur kurze Strecken sprinten.

Interaktion

Befinden Sie sich in der Nähe einer Person oder eines interaktiven Objekts, wird die jeweilige Interaktionsmöglichkeit eingeblendet. Drücken Sie **F**, um mit einer Person oder einem Objekt zu interagieren.

Tarnung

In einigen Missionen müssen Sie möglichst unauffällig vorgehen, um Ihre Einsatzziele zu erreichen. Es gibt verschiedene Möglichkeiten, nicht aufzufallen:

Ducken

Wenn Sie sich ducken und langsam vorrücken, sind Sie für Ihre Feinde nicht zu sehen. Drücken Sie **C**, um in die Hocke zu gehen. Gehen Sie geduckt, um Verletzungen zu vermeiden. Sprinten Sie los, um in Deckung zu laufen, gehen Sie automatisch wieder in die Hocke, sobald Sie Ihr Ziel erreicht haben.

Außenansicht

Nutzen Sie die Außenansicht, um an Objekten vorbeizuspähen. Auf diese Weise können Sie Ihre Gegner beobachten, ohne selbst entdeckt zu werden. Drücken Sie dazu **E** und bestimmen Sie mit der Maus den Blickwinkel.

Schlüssellöcher

Durch Schlüssellöcher und Fenster können Ihre Commandos in Gebäude oder angrenzende Räume schauen. Gehen Sie dazu vor dem Schlüsselloch in die Hocke oder schauen Sie nach unten und drücken Sie **F**. Möchten Sie vom Schlüsselloch zurücktreten, drücken Sie erneut **F**.

Fernglas

Inspizieren Sie die Situation im Zielgebiet. Klicken Sie mit der RECHTEN MAUSTASTE, um das Fernglas zu benutzen. (Haben Sie eine entsprechende Waffe ausgewählt, aktivieren Sie auf diese Weise deren Zielfernrohr.)

Unauffällig töten

In diesem Modus können Sie einen Gegner lautlos töten, ohne entdeckt zu werden. Weitere Informationen dazu finden Sie auf Seite 18.

Verkleidung

Besorgen Sie sich eine Verkleidung, wenn Sie sich unerkannt unter Ihre Feinde mischen möchten. Auf diese Weise können Sie ungestört Informationen sammeln oder feindlichen Soldaten irreführende Befehle erteilen. Es gibt aber auch eine schlechte Nachricht. Sie müssen sich Ihre Verkleidung zunächst besorgen.

Colonel Brown (Ihr Spion) kann seine eigene Uniform durch eine feindliche Uniform ersetzen. Je höher der Rang dieser Uniform ist, desto größer ist seine Bewegungsfreiheit. Offiziere durchschauen die Tarnung allerdings, wenn er ihnen zu nahe kommt. Gestapo-Offiziere eröffnen das Feuer, sobald Brown ihnen zu nahe kommt.

Normalerweise trägt Colonel Brown immer seine eigene Uniform, es sei denn, er tritt bereits am Anfang einer Mission verkleidet auf. Natürlich kann er seine Verkleidung jederzeit durch seine normale Uniform ersetzen und umgekehrt.

Hinweis: Sie können mit einer gestohlenen Uniform lediglich rangniedrigere Soldaten in die Irre führen.

Wachen ablenken

Mit bestimmten Gegenständen können Sie feindliche Wachen ablenken. Dies ist sehr hilfreich, wenn Sie in Gebäude eindringen oder sich unbemerkt durch schwer bewachte Gebiete schleichen möchten.

Münzen – Werfen Sie eine Münze, um Ihren Gegner abzulenken. Dieser verlässt nun seinen Posten, um dem verdächtigen Geräusch nachzugehen. Wenn Sie allerdings von einem Gegner observiert werden und dann erst eine Münze werfen, wird sich dieser nicht abwenden.

Zigaretten – Legen Sie ein Päckchen Zigaretten auf den Boden und warten Sie, bis Ihr Gegner den Köder schluckt und die Zigaretten aufhebt. Nutzen Sie diesen Moment, um an Ihrem Gegner vorbeizuschleichen oder diesen lautlos zu eliminieren.

Drücken Sie ALT, um einen Gegenstand zu werfen oder abzulegen.

Schwimmen

Im Wasser können Sie sich Ihren Feinden unbemerkt nähern, um diese von hinten zu überraschen. Außerdem erreichen Sie einige Gebiete nur schwimmend. Je besser die körperliche Verfassung eines Soldaten ist, desto länger kann er im Wasser bleiben.

Aktion

Tarnung hin oder her ... manchmal lässt sich ein offener Schlagabtausch mit dem Feind nicht vermeiden. Folgende Waffen stehen Ihnen dazu zur Verfügung:

Granaten

Granaten eignen sich hervorragend für Angriffe auf gepanzerte bzw. „weiche" Ziele und größere Truppenansammlungen. Wählen Sie eine Granate als Sekundärobjekt aus **(Ziffernblock 2)** und drücken Sie **ALT**, um sie zu werfen. Je länger Sie **ALT** gedrückt halten, desto weiter werfen Sie.

Granatwerfer – Nur Captain O'Brien (Green Beret).

Der Granatwerfer funktioniert wie normale Granaten, ist aber deutlich treffsicherer, da Sie Ihre Ziele mit einem Fadenkreuz anvisieren können. Wollen Sie mit dem Granatwerfer feuern, wählen Sie ihn zunächst mit **Ziffernblock 2** aus und drücken Sie anschließend **ALT**.

Scharfschützengewehr – Nur William Hawkins (Scharfschütze).

Mit dem Scharfschützengewehr können Sie feindliche Soldaten gezielt ausschalten, ohne Ihre Position preiszugeben. Aufgrund des optischen Zooms des Fadenkreuzes dauert die Zielerfassung allerdings relativ lange. Um das Fadenkreuz zu stabilisieren, muss der Schütze den Atem anhalten. Drücken Sie dazu **ALT**, während Sie durch das Zielfernrohr schauen.)

Doppelwaffe – Nur Captain O'Brien (Green Beret).

Feuern Sie mit zwei MPs gleichzeitig, um Ihre Feuerkraft zu erhöhen.

Fahrzeug-Geschütze

Mit diesen Waffen können Sie dem Feind schwere Verluste zufügen.

Geschützstellungen

Mit diesen Waffen können Sie dem Feind schwere Verluste zufügen.

Giftgasbehälter

Das in diesen Behältern enthaltene Gas ist absolut tödlich ... auch für Ihre Männer!

Gasmaske

Eine Gasmaske schützt Sie vor Gasangriffen.

Rauchgranaten

Rauchgranaten nehmen Ihren Gegner die Sicht und lösen einen heftigen Hustenreiz aus.

UNAUFFÄLLIG TÖTEN

Ihre Männer sind in der Lage, Gegner lautlos und unbemerkt zu neutralisieren.

Fähigkeiten Ihrer Commandos	
Colonel Brown (Spion)	***Klaviersaite :*** Wählen Sie die Klaviersaite aus. Schleichen Sie sich von hinten an einen Gegner an und drücken Sie **F**, um ihn mit der Klaviersaite zu erdrosseln. ***Pistole mit Schalldämpfer :*** Diese Pistole funktioniert wie eine normale Pistole, verursacht allerdings deutlich weniger Lärm.
Captain O'Brien (Green Beret)	***Genick brechen :*** Wählen Sie Ihr Messer aus. Schleichen Sie sich von hinten an einen Gegner an und drücken Sie **F**, um ihm das Genick zu brechen. ***Erdolchen :*** Sie können Ihre Gegner auch erdolchen. Da Sie in der Regel mehrmals zustechen müssen, um Ihren Gegner zu töten, kann dieser unter Umständen Alarm schlagen.
Lieutenant Hawkins (Scharfschütze)	***Von hinten erdolchen :*** Wählen Sie Ihr Messer aus. Schleichen Sie sich von hinten an einen Gegner an und drücken Sie **F**, um ihm das Messer in den Rücken zu stoßen. ***Messer werfen :*** Treffen Sie den Kopf oder den Oberkörper des Gegners, bricht dieser sofort tot zusammen. Treffen Sie seine Arme oder Beine, wird er lediglich verletzt. Stellen Sie sich über ein auf dem Boden liegendes Messer, um es einzustecken.

EINSATZ VON WAFFEN

Jeder Soldat kann nur eine begrenzte Zahl von Waffen tragen. Überlegen Sie sich daher sehr genau, welche Waffen Ihre Commandos für den bevorstehenden Einsatz brauchen werden. Neben einer individuellen Waffe dürfen Sie jedem Commando 1 bis 2 mittlere Waffen zuweisen. Lediglich der Green Beret kann mit einer mittleren und einer schweren Waffe in die Schlacht ziehen.

Benutzung Ihrer Waffen

Möchten Sie Ihre Primärwaffe verwenden, drücken Sie die LINKE MAUSTASTE.

Mit **ALT** benutzen Sie Ihre Sekundärwaffe und Gegenstände.

Zielen

Abhängig von der gewählten Waffe können Sie Ihr Opfer mit der Maus anvisieren.

Zielfernrohr

Steuern Sie den Scharfschützen, können Sie mit der RECHTEN MAUSTASTE dessen Zielfernrohr aktivieren. Letzteres ist stabiler, wenn Sie geduckt feuern und (mit **ALT**) die Luft anhalten.

Waffen nachladen

Drücken Sie **R**, um Ihre Waffen nachzuladen.

Waffe wechseln

Mit **Ziffernblock 1** oder dem Mausrad (falls verfügbar) können Sie Ihre Primärwaffe wechseln bzw. auswählen.

Drücken Sie **Ziffernblock 2**, wenn Sie Ihre Sekundärwaffe auswählen oder wechseln möchten.

Waffen tauschen

Finden Sie die Waffe eines Verbündeten oder eines Gegners, erscheint das Waffentausch-Symbol. Drücken Sie **F**, wenn Sie die Waffe aufheben möchten.

Hinweis: Heben Sie eine neue Waffe auf, werfen Sie Ihre aktuelle Waffe automatisch weg.

Geschützstellungen

Im Laufe des Spiels stoßen Sie auf zahlreiche Geschützstellungen und Fahrzeuggeschütze. Drücken Sie **F**, um diese zu benutzen.

SPRENGSÄTZE

Für gezielte Sabotageakte und die Vorbereitung von Hinterhalten sind Sprengsätze überaus wichtig.

03 03	***Haftminen*** – Mit Haftminen können Sie Fahrzeuge in die Luft sprengen. Die Mine explodiert einige Sekunden, nachdem Sie sie auf einem Fahrzeug angebracht haben.
02 02	***Panzerminen*** – Panzerminen sind lediglich für Soldaten, nicht aber für Fahrzeuge, sichtbar. Sie können auf jedem Untergrund abgelegt, aber nur in weichen Böden vergraben werden. Haben Sie eine Panzermine platziert, wird ihre exakte Position auf der Übersichtskarte angezeigt. Minen explodieren auch, wenn Sie sie anschießen. *Hinweis: Missionsspezifisch*
06	***Granate*** – Mit Granaten können Sie Panzer, Halbkettenfahrzeuge und feindliche Soldaten ausschalten. Sie explodieren einige Sekunden, nachdem sie entsichert wurden.
03 03	***Molotowcocktail*** – Diese Wurfgeschosse explodieren beim Aufprall. Sie eignen sich vor allem für Angriffe auf Fahrzeuge und Soldaten.
04 04	***Panzerfaust*** – Die effektive Reichweite der Panzerfaust ist vergleichsweise gering.

AUSRÜSTUNG

Dank Ihrer modernen Ausrüstung sind Sie Ihren Gegnern taktisch deutlich überlegen.

05	***Rauchgranate*** – Der Rauch verbirgt Ihre Commandos vor den wachsamen Augen ihrer Feinde. Gegner, die den Rauch einatmen, müssen husten und sind daher für kurze Zeit abgelenkt. Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt „Gasmaske".
02	***Giftgasgranate*** – Mit Giftgas können Sie mehrere Gegner lautlos ausschalten.
	Gasmaske – Möchten Sie während eines Einsatzes Ihre Gasmaske aufsetzen, wählen Sie diese mit Ziffernblock 2 aus und drücken Sie die ALT-Taste.

10	***Zigaretten*** – Mit einem Päckchen Zigaretten können Sie Ihre Gegner ablenken.
	Silbermünzen – Werfen Sie eine Münze, um feindliche Wachen von ihrem Posten wegzulocken.
04	***Medikit*** – Medikits regenerieren einen Großteil Ihrer Gesundheit. Sammeln Sie im Laufe Ihrer Einsätze möglichst viele Medikits und setzen Sie diese nach Bedarf ein. Sie können mit Medikits auch Ihre Verbündeten heilen.

DER FEIND

In der deutschen Armee dienen Soldaten, Unteroffiziere, Offiziere sowie die gefürchteten Agenten der Gestapo. Darüber hinaus sollten Sie sich vor Kollaborateuren in Acht nehmen!

Allgemeines Verhalten

Alle deutschen Soldaten können Sie hören und sehen. Sie folgen Ihren Spuren, finden tote Soldaten und schlagen bei Gefahr Alarm. Die meisten Soldaten schieben Wachdienst oder patrouillieren das Gelände. Einige bleiben auch bei Gefahr auf ihren Posten, andere hingegen werden ihre Position verlassen und Alarm schlagen.

Sichtweite

Die Sichtweite ist von der jeweiligen Situation und der Position des Feindes abhängig. Wenn Sie sich geduckt anschleichen, fällt es Ihren Gegnern beispielsweise deutlich schwerer, Sie zu orten. Durchkämmen Ihre Feinde gezielt die Gegend, ist die Gefahr, entdeckt zu werden, demzufolge deutlich größer.

Hören

Wenn Sie laufen oder schießen, ist die Wahrscheinlichkeit, von einem Gegner gehört zu werden, vergleichsweise hoch. Töten Sie einen Gegner mit dem Messer oder einer schallgedämpften Waffe, verursachen Sie deutlich weniger Lärm und können meist unbemerkt entkommen. Je mehr Lärm Sie machen, desto größer ist die Chance, dass Ihre Gegner Sie entdecken und Alarm schlagen.

Alarmstufen

Wenn Sie ein Gegner bemerkt hat oder Alarm ausgelöst wurde, durchläuft er mehrere Alarmstufen, bis er zur Tagesordnung zurückkehrt.

Normal

Wachen verrichten ihren normalen Dienst. Passiert etwas Ungewöhnliches, schöpfen sie Verdacht und über ihren Köpfen erscheint ein Timer.

Misstrauisch

Sie müssen den Zwischenfall nun bereinigen, sich verstecken oder fliehen, bevor sich der Kreis des Timers schließt. Schaffen Sie das nicht, sind Ihre Gegner alarmiert! Andernfalls kehren die feindlichen Soldaten nach einiger Zeit wieder zur Tagesordnung zurück.

Alarmiert

Alarmierte Soldaten greifen Sie an, rufen Unterstützung, schlagen Alarm oder ergreifen die Flucht.

Feindliche Einheiten

SOLDATEN
Einfache Soldaten der deutschen Armee. Es gibt verschiedene Arten von Soldaten mit unterschiedlichen Verhaltensweisen und Eigenschaften. Sie patrouillieren das Gelände, reparieren Fahrzeuge, bedienen Funkgeräte und, und, und.

UNTEROFFIZIERE
Unteroffiziere sind die direkten Vorgesetzten der einfachen Soldaten. Typische Unteroffiziere sind Leutnants, Hauptmänner, Pioniere, Panzerkommandeure und Späher.

OFFIZIERE
Offiziere sind die Elite jeder Armee. Sie führen ihre Männer in die Schlacht. Zu dieser Kategorie zählen übrigens auch Scharfschützen!

GENERÄLE
Generäle werden stets abgeschirmt und eskortiert. In der Regel sind sie für die Festlegung der Patrouillenwege verantwortlich.

GESTAPO
Die vermutlich gefährlichste Einheit des Feindes. Gestapo-Offiziere erkennen einen Gegner sofort.

Statische Einheiten

Soldaten, die eine bestimmte Position bewachen, reagieren auf Ihre Anwesenheit, ohne ihren Posten zu verlassen.

Bewegliche Einheiten

Soldaten, die eine bestimmte Route absichern, reagieren ebenfalls auf Ihre Anwesenheit, dürfen ihren Posten aber verlassen.

Patrouillen

Die Mitglieder einer Patrouille reagieren ebenfalls auf Ihre Anwesenheit und geben sich gegenseitig Anweisungen (Vorrücken, Alarm schlagen, Deckung usw.).

Verstärkung/Garnison

Soldaten können dem Ruf nach Verstärkung folgen. Ist dies der Fall, verlassen sie ihre Garnison und schwärmen in verschiedene Richtungen aus.

MULTIPLAYER-SETUP

ONLINE-SPIELE

Die Onlinefunktionen dieses Spiels unterliegen den geltenden Nutzungsbedingungen. Eine Kopie der Nutzungsbedingungen finden Sie unter **www.eidos.com/online**

SYSTEMANFORDERUNGEN

Maximal 16 Spieler können online oder über ein Local Area Network gemeinsam in die Schlacht ziehen. Möchten Sie Commandos Strike Force™ online spielen, brauchen Sie eine Breitband-Internetverbindung oder ein Local Area Network (LAN).

VERWENDUNG DES USB-HEADSETS

Über ein USB-Headset können Sie während des Spiels mit anderen Spielern kommunizieren. Allerdings ist die Verwendung eines USB-Headsets nicht zwingend erforderlich. Schließen Sie das Headset an einen beliebigen USB-Anschluss Ihres Computers an.

Battleground-Profile

Starten Sie den Multiplayer-Modus, wenn Sie online gegen die besten Spieler der Welt antreten möchten. Dabei treten zwei Teams (Alliierte und Achsenmächte) in verschiedenen Spielmodi gegeneinander an. Voraussetzung für die Teilnahme an Multiplayer-Spielen ist ein Multiplayer-Profil. Wählen Sie im Menü „Battleground-Profile" die Option „Neu", um ein Profil zu erstellen. Mit der Option „Löschen" können Sie vorhandene Profile löschen.

Erstellung eines Profils

Geben Sie Ihren Benutzernamen und Ihr Passwort ein. (Das Passwort muss zur Bestätigung ein zweites Mal eingegeben werden.) Wählen Sie anschließend „Speichern", um zum Menü „Multiplayer-Profile" zurückzukehren. Markieren Sie dann das gewünschte Profil, um das „Battleground-Profile" einzublenden.

(HINWEIS: Wählen Sie ein existierendes Konto aus, müssen Sie ebenfalls Ihr Passwort eingeben. Erstellen Sie ein neues Konto, müssen Sie das Passwort bei der Anmeldung eingeben.)

Spielerstellung und -beitritt

In diesem Menü können Sie ein Spiel erstellen oder einem existierenden Spiel beitreten.

Normale Suche

Bestimmen Sie den Spieltyp und wählen Sie die Option „Neue Liste laden", um die verfügbaren Server anzuzeigen.

Spiel erstellen

Geben Sie den Namen der Sitzung ein, um ein Spiel zu erstellen. Mit den übrigen Optionen bestimmen Sie die Spielregeln und die Karte, auf der die Teams gegeneinander antreten sollen. Der Host kann die Karte während des Spiels jederzeit wechseln.

MULTIPLAYER-SETUP

Charaktere und Klassen

In beiden Teams kämpfen Commandos, Scharfschützen und Spione. Jeder Spieler muss sich für eine Seite (Alliierte oder Achsenmächte) und eine Charakterklasse entscheiden.

Waffen

Entscheiden Sie sich für eine Primärwaffe. Die Kampfausrüstung wird (abhängig von der gewählten Klasse) automatisch zugewiesen.

Punkte

Das Punktsystem ist vom gewählten Spielmodus abhängig. Grundsätzlich gibt es:

Spieler-Punkte	*Team-Punkte*
Wenn Sie Gegner neutralisieren oder Missionsziele erreichen, erhalten Sie Spieler-Punkte. Diese werden für die gerechte Verteilung der Spieler (also die Team-Balance) und die Verleihung von Auszeichnungen benötigt.	Teampunkte werden für erreichte Einsatzziele verliehen. Sie dienen der Ermittlung des Siegers.

MULTIPLAYER-MODI

Deathmatch

In diesem klassischen Modus treten Sie als Einzelkämpfer gegen Ihre Mitspieler an. Die Karten sind relativ einfach gehalten, um ein actionreiches Gameplay zu gewährleisten. Die Spieler werden per Zufallsgenerator auf der Karte verteilt. Der Spieler, der das Punktelimit (standardmäßig 40) erreicht oder innerhalb der Spielzeit (standardmäßig 15 Minuten) die meisten Punkte sammelt, gewinnt.

Punkte

Für jeden neutralisierten Gegner bekommen Sie einen Punkt. Töten Sie sich (beispielsweise mit einer Handgranate) selbst, wird ein Punkt von Ihrem Konto abgezogen.

Standardaktionen	*Punkte*
Gegner neutralisieren	*+1*
Selbstmord	*- 1*

Team-Deathmatch

In diesem Modus treten zwei Teams (Alliierte und Achsenmächte) gegeneinander an. Die arena-artigen Karten sind relativ einfach gehalten, um ein actionreiches Gameplay zu gewährleisten. Die Spieler werden per Zufallsgenerator auf der Karte verteilt.

Das Team, das das Punktelimit (standardmäßig 100) erreicht oder innerhalb der festgelegten Spielzeit (standardmäßig 20 Minuten) die meisten Punkte sammelt, gewinnt.

Punkte

Das Punktsystem entspricht dem System des Deathmatch-Modus. Allerdings wird im Modus „Team-Deathmatch" auch der Team-Score (also die Gesamtpunktzahl aller Team-Mitglieder) gewertet.

Standardaktionen	*Punkte (Spieler und Team-Score)*
Gegner neutralisieren	*+1*
Selbstmord	*- 1 (Ohne Einfluß auf den Team-Score)*

Sabotage

Dieser Modus ist eine Variante des Team-Deathmatch, bei der die Spione eine besondere Rolle spielen. Ziel des Spiels ist die Sabotage feindlicher Einrichtungen. Dazu müssen Sie Ihre Gegner verhören, um den Zahlencode zu erhalten, mit dem Sie in den feindlichen Stützpunkt eindringen können. Lediglich die Spione beider Teams sind in der Lage, feindliche Soldaten zu verhören! Wird ein Gegner neutralisiert, kann dieser von einem Spion verhört werden. Nähern Sie sich dazu dem gefallenen Gegner, visieren Sie diesen an und drücken Sie **F**. Ist der Gegner ebenfalls ein Spion, kennt er die Hälfte (3 Stellen) des Codes. Normale Soldaten können Ihnen nur eine Zahl des Codes verraten. Darüber hinaus können Spione länger (10 Sekunden) verhört werden als normale Soldaten (5 Sekunden).

Hinweis: Der Zahlencode hat 6 Stellen.

Sobald ein Spion das Passwort kennt, kann sein Team den feindlichen Stützpunkt sabotieren. Für jeden sabotierten Stützpunkt bekommt das Team einen Punkt. Auf der Karte gibt es zwei getrennte Stützpunktbereiche, in denen gefallene Spieler ins Spiel zurückkehren oder Sabotageaktionen ausführen.

Das Team, das das Punktelimit (standardmäßig 3) erreicht oder innerhalb der festgelegten Spielzeit (standardmäßig 20 Minuten) die meisten Punkte sammelt, gewinnt.

Hinweis: Jedes Team braucht mindestens einen Spion.

Punkte

In diesem Spielmodus erhalten Sie für getötete (Spione auch für verhörte) Gegner Punkte. Für jeden sabotierten Stützpunkt erhalten Sie darüber hinaus Team-Punkte.

Aktion	*Punkte*
Gegner neutralisieren	*+1 Spieler-Punkt*
Sabotage des feindlichen Stützpunktes	*+1 Team-Punkt*

DAS TEAM

PYRO STUDIOS

The Commandos Strike Force™ Team

Original Concept
Ignacio Pérez
Jorge Rosado de Álvaro

Producer
José Manuel García Franco

GAME DESIGN
Lead Designer
Jorge Rosado de Álvaro

Game & Mission Design
Arturo Sánchez Eiras
Juan de Miguel Contreras

Level Design & Gameplay Scripting
Armando Sobrado Cros
Ignacio Valéncia Perello
Miguel Navío Vivó
Víctor Cerezo Olmo
Norvin José Altamirano Ruíz

Produktion
José Miguel Oliveros Pérez
Luis Fernando Sánchez García

In Zusammenarbeit mit:
Paul Robinson

Das Design-Team bedankt sich bei:
César Valéncia; Sofía Manzano Sobrado; Para Montxe; A Carmen Garcia Higueras y Luis Sanchez Fernandez; A Ron Gilbert; A mi familia y a mi novia Ana; Esther Ruiz Gomez; A Alex; A Blanca;
Para Ana Cid.

ART
Art Direktoren
Francisco Javier Soler Fas
Juan Benito Garraza Zurbano

Lead Artists
Daniel Estival Hernández
Daniel Olaya Ortiz
Juan Jesús García Galocha

Artists
Pedro Solís García
Javier García-Lajara Herrero
Daniel Moreno Díaz
Omar Antonio Parada Martínez
David Laguens Velasco
José Manuel Pérez de Vries
Antonio José González Benitez
David Melchor Díaz
José Antonio Grandal Souto
José Augusto Rodríguez Sepúlveda
Angel Gabriel Díaz Romero
Diego Gimeno Ostertag
Javier Candeleda García
César Martínez Álvaro
Sergio Matesanz Gutiérrez
Eduardo Oliden Hermida
José F. Bermejo Fernández Salinero
Juan Servera Safon
Jaime Otegui Malo
David Mora Chamorro

Lead Animator
José Manuel Liébana Santamaría

Animatoren
Iván Lobón Herrera
Santiago García Berrocal
Iván del Río Gómez

Das Art-Team bedankt sich bei:
Rafael Moreno; Nelly Casaña; Gema Gómez; Pilar Usoz; Paloma Amigo; Palos Colegas; Tabitha Pocovi; Concepción Fernandez-Salinero; Maureen Helen; Virginia Rodriguez Mora; Eva Margarita; Alberto Domingo Rodriguez "Nano"; Alicia García; Sara "PEKE"; Abel García; Moni; Compañeros "Sierra Madrid"; "Cascos de Bud"; Laura Barco Candeleda; Ana Gómez; Laura González; Pablo Boullosa Calvar; Lino García; Olga Sanchez Morales; Nicolas Solís; Mica Whitton; Julia Sanchez Falco; Maximino Casanova; A los colegas de Burguillos, Iván De Andrés González, Enrique Orrego Franco.

Lead Programmierung
Víctor Mendiluce Gil de Sagredo

Co-Lead Programmierer
Francisco Ismael Raya Roa
Joaquín Martínez Albors

Programmierung
Daniel García-Arista Delgado, Raúl Chaparro Castellano, Raúl Mellado Arias, Juan José Garrido Gómez, Ángel Luis Cabrero Senderos, José Mª Calvo Iglesias, Ceraseo Enrique Botana Rivera, Gustavo Adolfo Carrazoni García, Rubén Ramos Salvador, Juan Alberto Muñoz González, Enrique José Sainz Navarro

Das Programmier-Team bedankt sich bei:
A don Fidel y a Melusina. Para Charlie y para Zahara. A Bo Fu. Maricarmen García Marco, José Eduardo Pizarro. A mi gatita Tygra, familia García-Arista. Yolanda Ballesteros. A mi hermana Cruz y a mi cuñado Víctor Boluda. Fuensanta Gómez Giménez. Rubén Seivane y a Francisco José González Garrido. Lolín la loca, María Rosa. María José Sánchez Calderón, familia Muñoz González. A Rosa "Peke", a Boni y Luis. A Eva (Darkbaby). Para Angewa. Para Shua.

TEST

Lead Tester
Isaac Barrón

A.P.T.C.
José Ramón Díaz Martín

Test-Abteilung
Joaquín de Prado García
Manuel Mendiluce Gil de Sagredo
Juan Fernández De Simón Pérez
Javier Agenjo Torres
Manuel Martín Usero García
Álvaro Medina Agraz

Das Test-Team bedankt sich bei:
Esther Fernández, Mónica Gómez-Hidalgo; Conchi Álvarez; Chinaski; Piso Sentinel; Edgar Alía.

MUSIK- UND SOUNDEFFEKTE

Musik komponiert von
Mateo Pascual

Sound-Verantwortliche
Mateo Pascual
Fernando Román Martínez

Music performed by :
The Bratislava Symphony Orchestra and City Choir
Conductor: David Hernando
Orchestrator: Luis Miguel Cobo
Concertino: Pavel Bogacz

THE STUDIO

CEO and Creative Director
Ignacio Pérez

Development Director
Francois Coulon

Marketing Director
Iñigo Vinós

Marketing Materials Designer
Maria José Romero

Administration
Marta Lorenzo Zamorano
Laura Leo Fernández

Besonderen Dank an:
Unsere Freunden von anderen Projekten und unsere Freunde von Proein. A Luis Calero, Fernando Hernando, Mariano Parra, Enrique Gato, Rafael Lozano, Raul Ovejero, Oscar Rodriguez, Fernando Colomer, Rubén Alcañiz.

EIDOS UK

Executive Producer
Michael Souto

Brand Manager
Adrian Arnese

Localisation Manager
Alex Bush

External Designer
Paul Wright

Head of Communications
Chris Glover

PR Manager
Gareth Ramsey

European PR Manager
Emily Britt

Creative Manager
Quinton Luck

Creative Designers
Gus Aliyu, Jodie Brock,
Philippa Pratley

Website Design
Christophe Taddei, Leigh Kirwan

QA Manager
Marc Titheridge

QA Supervisor
Ghulam Khan

Product Test Co-ordinators
Lawrence Day
Gabriel Allen
Paul Harrison

Assistant Product Test Co-ordinator
Adam Phillips

QA Technicians
Ben Asghar
Adam Humphrey
Andrea Mackenzie
James Cawte
Jonathan Fuguet
Josh Roulston
Mark Parker
Stefan Vincent
Andrew Nicholas
Jamie Stokes
Alex Kunzelmann
David Fowler
Damien Peter
Gareth Mills
Ben Davis
Sam Beard
Andrew Brown
Ed Crone
Linus Dominique
Daniel Mills
Richard Dunham

Head of Mastering/ Compatibility
Jason Walker

Mastering Engineer
Ray Mullen

Compatibility Engineers
Scott Sutherland, Marc Webb

Localisation QA Manager
Arnaud Messager

Localisation Product Test Co-ordinator
Laure Diet

Localisation Technicians
Pablo Trenado
Edwige Béchet
Augusto D'Apuzzo
Alessandro Marchesini
Curri Barceló Ávila
Laëtitia Wajnapel
Tobias Horch
Henrik Prinz
Lars Carstensen

Operations
Bernadette Cowan
Peter Willis
Nicola Mason

Special Thanks
Mark Christy, Patrick Cowan, Flavia Timiani, all at side UK, Neeltje, Spitfire, John Webb, Simon Wells, Chris Rowley, Steve Starvis, Mark Allen, Roxana Daneshmand, Lee Briggs, Andy Cockell, Scott Sutherland, Marco Vernetti, Iain Willows, Nicola Mason, Caroline Simon, Amanda Green, Karen Johnson, Carmel Hudson

EIDOS US

SVP North American Product Development
John Spinale

Associate Project Manager
Clayton Palma

Associate Manager of Development Operations
Colby McCracken

Quality Assurance/CS Manager
Mark Cartwright

Assistant QA Manager
Kari Hattner

Project Test Coordinator
Erik Kennedy

QA
Stephen Cavoretto
Elizabeth Rutlin

Vice President of Brand Management
Chip Blundell

Global Brand Manager
David Bamberger

Associate Brand Manager
Mike Schmitt

Director of Public Relations
Michelle Seebach Curran

Senior PR Specialist
Kjell Vistad

Public Relations Coordinator
Loretta Stevens

Director of Channel Marketing
Kim Pendleton

Channel Marketing Specialists
Ilana Budanitsky, Janty Sumimoto

Marketing Communications Director
Stephanie Lipetzsky

Media Specialist
Michael Tran

Creative Services Project Manager
Eileen Buenviaje

Graphic Designer
James Song

Web Team
Roderick Van Gelder, Boon Khoo

EIDOS DEUTSCHLAND

Director of Product and Marketing
Lars Winkler

Product Manager
Sören Winterfeldt

PR Manager
Theodossios Theodoridis

QA Manager
Ralf Bauer

Übersetzung
Böck GmbH

Audio
Toneworx Hamburg

EIDOS FRANCE

Product Marketing Manager
Renaud Tasset

PR Manager
Priscille Demoly

Localisation Manager
Guillaume Mahouin

Translation Around the Word Recordings
Dune Sound

PROEIN SPAIN

Marketing Director
Carlos Astorquí

Product Manager
Antonio Greppi

PR Manager
Carolina Moreno

Uses Bink Video Technology. Copyright © 1997-2005 by RAD Game Tools, Inc.

Multiplayer Connectivity by Quazal. This product contains copyrighted material owned by and distributed under license from Quazal Technologies, Inc. © 1998-2004, Quazal Technologies Inc. All Rights Reserved.

RenderWare is a trademark or registered trademark of Criterion Software Ltd or its affiliates. Portions of this software are Copyright 1998-2005 Criterion Software Ltd. and its Licensors.
Ogg/Vorbis software libraries (c) Xiph.Org Foundation Technologies, Inc. © 1998-2004.

® 2006 Creative Technology Ltd. The Creative logo, Sound Blaster logo, X-Fi logo, EAX logo, EAX ADVANCED HD logo are registered trademarks of Creative Technology Ltd, in United States and/or other countries. All brands or product names listed are trademarks or registered trademarks and are property of their respective holders.

Wir arbeiten momentan an der Unterstützung für das X-Fi Soundsystem von Creative Labs. Zum Zeitpunkt der Veröffentlichung des Spiels sollte Ihnen von offiziellen Webseiten eine Aktualisierung zum Herunterladen zur Verfügung stehen, mit der Sie diese Technik genießen können.

NOTIZEN

NOTIZEN

NOTIZEN

SICHERHEITSINFORMATIONEN

Dieses Schriftstück enthält wichtige Informationen zu Sicherheit und Gesundheit, die Sie vor Benutzung dieser Software gelesen und verstanden haben sollten.

VORSICHTSMASSNAHMEN WÄHREND DER BENUTZUNG

- Stellen Sie sich nicht zu nahe an den Bildschirm. Setzen Sie sich in ausreichendem Abstand vor den Bildschirm, so weit es die Länge des Kabels erlaubt.
- Spielen Sie das Video-/Computerspiel vorzugsweise auf einem kleinen Bildschirm.
- Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder wenig geschlafen haben.
- Spielen Sie in einem gut beleuchteten Raum.
- Legen Sie beim Spielen von Video-/Computerspielen stündlich eine Pause von 10 bis 15 Minuten ein.

WARNUNG: VERMEIDEN SIE SCHÄDEN AN IHREM FERNSEHGERÄT

Die Software ist nicht zur Nutzung mit allen Fernsehgeräten und Bildschirmen geeignet. Einige Fernsehgeräte, insbesondere Front- oder Rückprojektionsgeräte und Plasmaschirme, können durch Videospiele beschädigt werden. Statische Bilder oder Abbildungen, die während des normalen Spielens (oder bei Benutzung der Anhalten- oder Pause-Funktion) angezeigt werden, können die Bildröhre dauerhaft beschädigen oder sich auf dem Bildschirm „einbrennen". Dadurch erscheint dauerhaft ein Schatten des statischen Bildes, auch wenn nicht gespielt wird. Prüfen Sie, ob eine sichere Benutzung von Video-/Computerspielen auf Ihren Geräten möglich ist. Schlagen Sie dazu immer im Handbuch Ihres Fernsehgeräts oder Bildschirms nach, oder wenden Sie sich an den Hersteller.

VORSICHTSMASSNAHMEN BEI DER BENUTZUNG DES DATENTRÄGERS

Lesen Sie das Benutzerhandbuch sorgfältig durch, um eine korrekte Benutzung sicherzustellen. Legen Sie die CD/DVD immer mit der Datenseite nach unten in die/den Konsole/PC ein. Berühren Sie nicht die Oberfläche der CD/DVD. Halten Sie sie seitlich fest. Vermeiden Sie Schmutz und Kratzer auf der CD/DVD. Sollte die Oberfläche verschmutzt sein, wischen Sie sie vorsichtig mit einem weichen und trockenen Tuch ab. Lagern Sie die CD/DVD nicht in der Nähe von Wärmequellen, und setzen Sie sie nicht direktem Sonnenlicht oder übermäßiger Feuchtigkeit aus. Verwenden Sie keine CD/DVD, die Risse aufweist, gewölbt oder unregelmäßig geformt ist bzw. mit Kleber repariert wurde, da es dadurch zu Fehlfunktionen oder Schäden an der/dem Konsole/PC kommen kann.

ERKLÄRUNG ZUM SCHUTZ GEISTIGEN EIGENTUMS UND

Commandos Strike Force © 2006 Pyro Studios SL. Library programs © 1997-2004 Sony Computer Entertainment Inc. exclusively licensed to Sony Computer Entertainment Europe. FOR HOME USE ONLY. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, distribution, extraction, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, public performance and internet, cable or any telecommunications transmission, access or use of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Published by Eidos. Developed by Pyro Studios SL ©2006.

Dieses Softwareprodukt ist urheberrechtlich geschützt. Das bedeutet, dass Sie es nur vertragsgemäß nutzen, nicht aber kopieren dürfen. Insbesondere dürfen Sie nicht

- das Softwareprodukt ganz oder in wesentlichen Teilen vervielfältigen;
- das Handbuch zum Softwareprodukt ganz oder in Teilen kopieren;
- den Kopierschutz umgehen;
- das Softwareprodukt ausstrahlen, öffentlich vorführen, über das Internet, über Kabel und/oder sonstiges Telekommunikationsmittel verbreiten;
- das Softwareprodukt in Spielhallen nutzen;
- die Benutzung des Softwareprodukts gegen Entgelt anbieten;
- das Softwareprodukt gegen Entgelt vorführen;
- das Softwareprodukt ändern, bearbeiten, übersetzen oder sonst umarbeiten;
- das Softwareprodukt vermieten oder verleihen;
- das Softwareprodukt auf Netzwerkserver laden mit dem Ziel, es auf einem oder mehreren Rechnern in diesem Netzwerk zu verteilen oder eine solche Verteilung zu bewirken.

HINWEIS AUF DEN KOPIERSCHUTZ

Dieses Softwareprodukt ist kopiergeschützt.
Eidos Limited,
Wimbledon Bridge House,
1 Hartfield Road,
Wimbledon,
London SW19 3RU.

HINWEIS

Soweit dem Erwerber der Produkte hierdurch keine unzumutbaren Nachteile entstehen, behält sich Eidos Limited („Eidos“) das Recht vor, jederzeit und ohne Vorankündigung Weiterentwicklungen, Verbesserungen oder sonstige Änderungen an dem Produkt vorzunehmen. Eidos gibt hinsichtlich dieses Handbuchs, seiner Qualität, Tauglichkeit
oder Eignung für einen bestimmten Zweck weder eine Garantie noch eine Zusicherung ab, es sei denn, es ist ausdrücklich etwas anderes vereinbart. Sämtliche Personen und Unternehmensbezeichnungen in dieser Veröffentlichung sind frei erfunden, und jedwede Ähnlichkeit mit lebenden Personen oder Unternehmen ist rein zufällig.

GEWÄHRLEISTUNGSANSPRÜCHE

Soweit Sie das vorliegende Produkt über einen Vertriebspartner von Eidos bzw. den Handel erworben haben, haben Sie gegenüber Eidos keine direkten Gewährleistungsansprüche bzw. kaufrechtlichen Mängelrechte. Die Haftung von Eidos aufgrund Produkthaftungsrechts bleibt hiervon unberührt.

HOTLINE UND TECHNISCHER SUPPORT

Haben Sie Fragen zu unseren Spielen? Dann nutzen Sie bitte unser Online-Angebot oder setzen Sie sich mit unserer Helpline in Verbindung:
Die Helpline erreichen Sie Montag bis Samstag von 10.00 bis 22.00 (außer an gesetzlichen Feiertagen).

Online-Angebot:
Unsere Eidos-Helpline finden Sie unter: http://www.eidoshelpline.de
Hilfe zu technischen Problemen erhalten Sie unter: http://techsupport.eidos.de
Informationen über Eidos erhalten Sie unter: http://www.eidos.com

Um Ihnen schnellstmöglich Hilfe leisten zu können, bitten wir Sie, sämtliche relevanten Daten, die Ihren Rechner betreffen, bereitzuhalten. Bitte notieren Sie sich folgende Daten, bevor Sie unsere Helpline anrufen:
Betriebssystem, Prozessor, Hauptspeicher, Mainboard, Grafik- und Soundkarte. Ausserdem bitten wir Sie, die installierten Treiber-Versionen für die Grafik- und Soundkarte zu notieren. Diese erfahren Sie über das Programm „DXDIAG“. Um „DXDIAG“ aufzurufen gehen Sie bitte wie folgt vor:

- Klicken Sie auf „Start” in der Taskleiste und anschließend auf „Ausführen”.
- Geben Sie „dxdiag” (ohne Anführungszeichen) ein und klicken Sie auf OK.
- Im darauffolgenden Fenster finden Sie alle relevanten Informationen.

DEUTSCHLAND:

Spielerische Hotline: **0900-1-839 582** (€ 1,86 pro Minute aus dem Festnetz)
(bei Fragen zum Spielablauf, Tipps & Tricks, Lösungshilfen sowie Cheats etc.)

Technische Hotline: **0900-1-839 572** (€ 1,86 pro Minute aus dem Festnetz)
(bei Fragen zu technischen Problemen mit den Produkten wie Grafikfehler, Soundfehler, Abstürze etc.)

ÖSTERREICH:

Spielerische Hotline: **0900 - 400 895** (€ 1,80 pro Minute aus dem Festnetz)
(bei Fragen zum Spielablauf, Tipps & Tricks, Lösungshilfen sowie Cheats etc.)

Technische Hotline: **0900 - 400 894** (€ 1,80 pro Minute aus dem Festnetz)
(bei Fragen zu technischen Problemen mit den Produkten wie Grafikfehler, Soundfehler, Abstürze etc.)

SCHWEIZ:

Spielerische Hotline: **0900 - 220 222** (CHF 4,23 pro Minute aus dem Festnetz)
(bei Fragen zum Spielablauf, Tipps & Tricks, Lösungshilfen sowie Cheats etc.)

Technische Hotline: **0900 - 770 771** (CHF 4,23 pro Minute aus dem Festnetz)
(bei Fragen zu technischen Problemen mit den Produkten wie Grafikfehler, Soundfehler, Abstürze etc.)

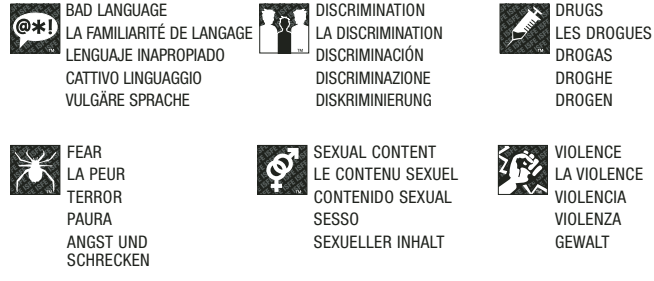
Minderjährige benötigen die Zustimmung eines Erziehungsberechtigten, um diese kostenpflichtigen Serviceangebote in Anspruch nehmen zu können. Alle Preise beziehen sich auf Anrufe aus dem Festnetz sowie zum Zeitpunkt der ersten Drucklegung dieses Handbuches. Die Kosten zu einem späteren Zeitpunkt sowie von anderen Netzbetreibern insbesondere aus den Mobilfunknetzen können variieren. Bitte beachten Sie hierzu auf jeden Fall die kostenlose Tarifansage am Anfang der Verbindung und informieren Sie sich auch über die Kosten direkt bei Ihrem Telefonanbieter.

The PEGI age rating system:
El sistema de clasificación por edad PEGI:
Il sistema di classificazione Pegi
Das PEGI Alterseinstufungssystem

Age Rating categories:
Les catégories de tranche d'âge:
Categorias de edad:
Categorie relative all'età:
Altersklassen:

Note: There are some local variations!
Note: Il peut y avoir quelques variations en fonction du pays!
Nota: ¡Variará en función del país!
Nota: Può variare a secondo del paese!
Achtung: Länderspezifische Unterschiede können vorkommen!

Content Descriptors:
Description du contenu:
Descripciones del contenido:
Descrizioni del contenuto:
Inhaltsbeschreibung:



For further information about the Pan European Game Information (PEGI) rating system please visit:

Pour de plus amples informations concernant l'évaluation du système d'information de jeu Pan Européen (PEGI), vous pouvez consulter:

Para obtener más información sobre el sistema de calificación de juegos (PEGI), por favor visite:

Per ulteriori informazioni sul sistema europeo di valutazione delle informazioni del gioco (PEGI) vi preghiamo di visitare:

Für weitere Informationen über das europäische Spiel-Informationen Bewertungs-System (PEGI) besuchen Sie bitte:

http://www.pegi.info